任天堂 ファミリーコンピュータ™

取り扱い説明書

CHARACTER SOFT CO.,LTD.

CTS-PM

©1976, 1984, 1988, 1989, 1992 SANRIO CO.,LTD.

「サンリオカップ・ポンポンバレー」を買ってくれて、ほんとうに、どうもありがとう！使う前にこの「取り扱い説明書」をよく読んで、正しい使い方で遊んでください。また、この「取り扱い説明書」は再発行できませんので、なくさないように大切にしまっておいてくださいね。

6つの約束

⑴カセット は暑いところや寒いところにおかないでね。
　落したりしてもダメだよ。
⑵ カセットの端子にさわったり、水でぬらさないようにしてね。
⑶シンナー、ベンジン、アルコールなどではふかないでね。
⑷テレビからはなれてゲームをしましょう。
⑸長い間ゲームをするときは、２時間に10分～20分の休けいをいれましょう。
⑹使ったあとは、ＡＣアダプタをコンセントから抜きましょう。

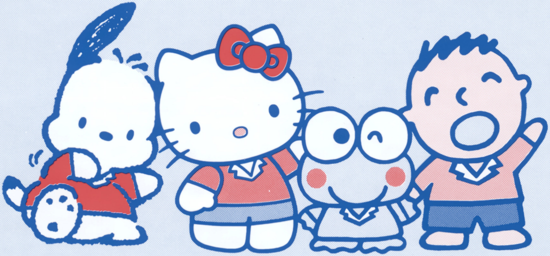
もくじ

サンリオカップおはなし……2
登場キャラクター紹介……3
ゲームを始めよう！……5
おぼえよう！ゲームのルール……6
シングルス・ダブルス・テトラス……7
キャラクターの成長って？……8
キャラクターの操作……11
　－基本のワザ……11
　－ボールのコントロール……14
　－必殺ワザ……15
　－デッドレシーブと怒り爆発……21
　－妖精……23
操作方法のまとめ……24

サンリオカップおはなし

サンリオ村の住人たちが楽しみにしている、年に一回の大イベント、それが「サンリオカップ」という、大運動会なのです。この日のために、みんないっしょうけんめいに練習しました。今回の競技は、ポンポンバレーという、とってもおもしろいゲーム。そして、参加選手は、運動神経もばつぐん(?)な、キティ、けろっぴ、たあ坊、ポチャッコがえらばれました。競技に参加できなかったキャラクターも、きっと、ベンチから熱い声援を送っているはず。さあ、どの選手が勝つかはやってみてのお楽しみ、みんなの手にかかっています！

はじまり、はじまりー！



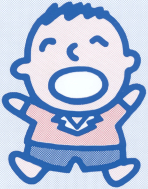
登場キャラクター紹介

参加選手

キティ

けろっぴ

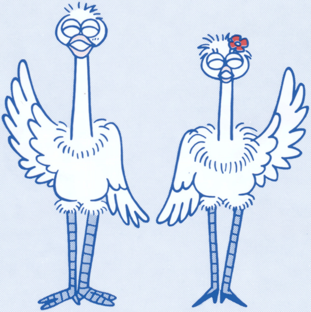
たあ坊



ポチャッコ

〈司会・進行役〉

だちょのすけ&だちょみ



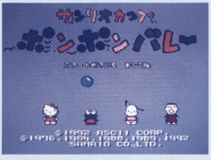
〈おじゃまキャラクター〉

妖精

公園に住む、とってもいたずら好きの妖精。

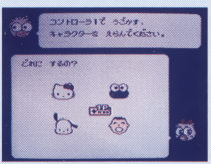
ゲームを始めよう

ファミコンにカセットをさして電源を入れると、オープニング画面のあと下の画面になります。



タイトル画面

ここで(スタート)を押すと、始まります。
まず、だちょのすけ&だちょみの質問に答えながら、ゲームのいろいろな遊び方をえらびます。



✚で「▶」を動かして、えらびたいところにもっていき、Ⓐを押してください。

セレクト画面

全部えらび終ると、ゲームが始まります。

おぼえよう！ ゲームのルール

- 自分のコートでボールが2回バウンドするまえに、ボールを打って相手のコートに返してください。
ボールはノーバウンドで打っても、1バウンドで打ってもかまいません。
- 打ったボールの1バウンド目がコートのラインの外に出てはいけません。
- 自分の打ったボールを自分のコートでバウンドさせてはいけません。
- ゲーム中、相手チームがミスをすると、あなたのチームに1点が入ります。
- サーブでミスをすると、相手チームに1点が入ります。
- 先に10点をとったチームが、1セットをとったことになります。
- 「5セットマッチ」のときは3セットをとった方、
「7セットマッチ」のときは4セットをとった方、
というように、最初に決めたセットの数の半分以上のセットをとったチームが勝ちです。

＊「テトラス」のときのルールは、7ページを見てください。

シングルス・ダブルス・テトラス

ポンポンバレーには「シングルス」と「ダブルス」と「テトラス」という、３つの種類のゲームが入っています。どのゲームでも、コントローラーを２つ使って２人まで参加でき、２人がチームにわかれて対戦したり、チームを組んで協力してファミコンの動かす選手と対戦することができます。

〈シングルス〉
１対１で対戦するゲームです。

〈ダブルス〉
２対２で対戦するゲームです。

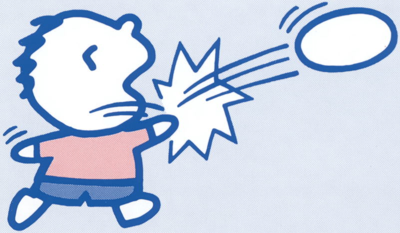
〈テトラス〉
４選手全員が敵になって遊ぶゲームです。コートの形も4つにくぎられています。シングルス・ダブルスとは、またちがったおもしろさのゲームです。
点数は、ミスをした人以外のみんなに入ります。
誰かが10点をとったじてんで、ゲームは終ります。
点数の多い人からじゅんに、順位がつきます。

キャラクターの成長って？

〈成長って何？〉
このゲームは、キャラクターが、ボールを打っていくにつれて、だんだん強くなっていきます。強くなると、走るのが速くなったり、速いボールを打てるようになったり、「必殺ワザ」がいろいろ使えるようになります。
ふつう４セット分ぐらい遊ぶと、すべての必殺技が使えるぐらいに強くなります。

〈成長するとどうなるの？〉
走るのが速くなります。

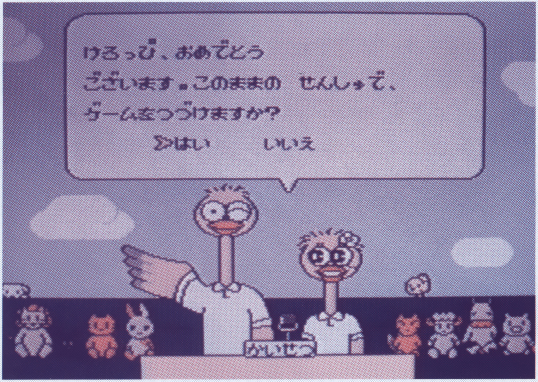
速い玉が打てます。



必殺ワザ(→15ページ）を
おぼえます。

〈そのままの強さであそぶには？〉

ゲームが終ると、だちょのすけが、「このままのせんしゅでゲームをつづけますか？」と聞いてきます。
このとき、「はい」をえらぶと、それまで成長してきたキャラクターの強さのままでゲームをつづけることができます。
（「いいえ」をえらんで新しくゲームを始めると、キャラクターの強さはもとにもどってしまいます。）

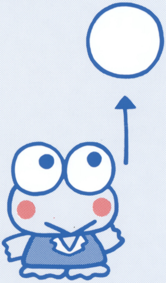


キャラクターの操作

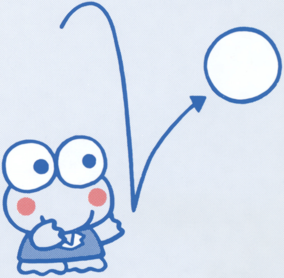
〈基本のワザ〉

サーブ、アンダー、ジャンプアタックは、はじめから使える、基本のワザです。しっかり操作をおぼえてください。

サーブ

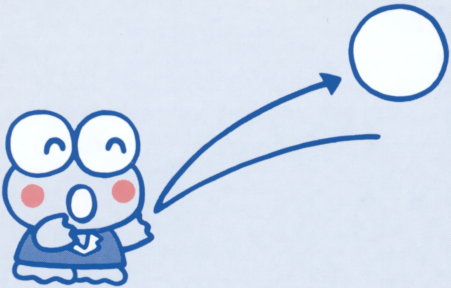


Ⓑ
ボールを投げ上げる

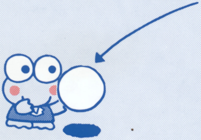


Ⓑ
サーブ！

アンダー



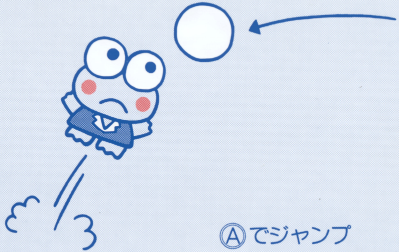
ボールが来たらⒷで
レシーブ！



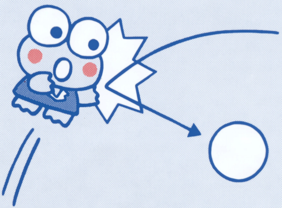
☆コツ☆

- ボールの影をよく見よう。影とキャラクターが重なる位置でⒷを押すと、かならず打ち返せるからね。
- かんたんなワザだけど、強くなるには大切なワザだからどんどん使おう！

ジャンプアタック



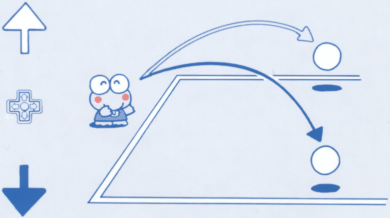
Ⓐでジャンプ



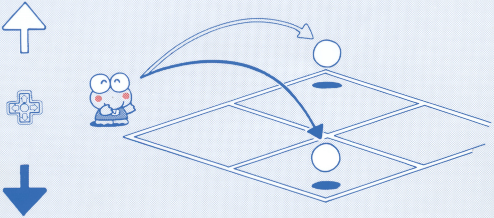
Ⓑでアタック！

〈ボールのコントロール〉

ボールを打ったあとに、を押してください。
押した方向に、ボールの飛び方をちょっとだけコントロールできます。



テトラスでは、打つと同時にの上か下をおすと、上下のコートにボールを返します。

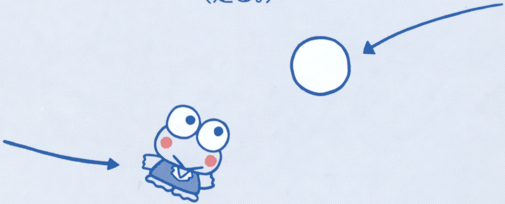


〈必殺ワザ〉

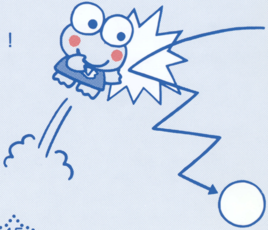
キャラクターが成長すると、簡単な操作で、かくれた必殺ワザが出せます。じょうずになったら、バンバン使って、試合をおもしろくしましょう！！

稲妻アタック

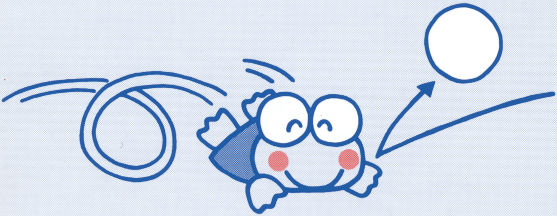
ボールをめがけて、助走をつける。（走る。）



Ⓐ→Ⓑでジャンプアタック！

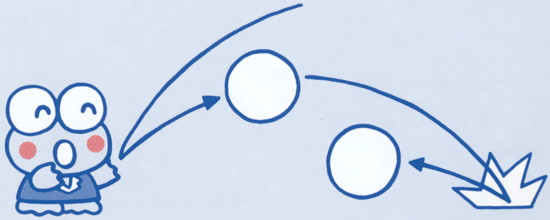


回転レシーブ



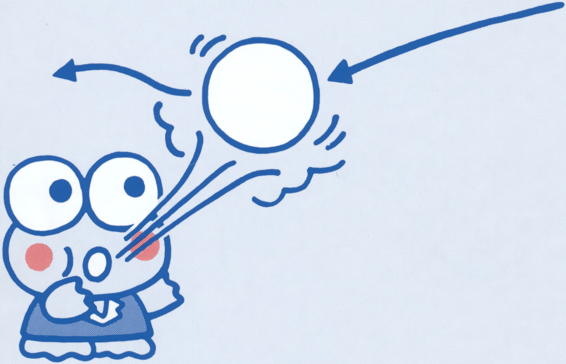
ふつうに走ってもとどきそうにない2バウンド目のボールを、
正しい方向に追いかけていると、自然にくりだされます。
Ⓑは押さなくても勝手に打ち返せます。
すべりこみで、レシーブ！

カッティング



ちょっとボールとずれた位置からⒷでレシーブ！
ボールは変な方向へバウンドするから、敵はびっくり！

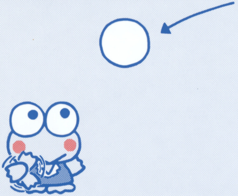
ふうふう



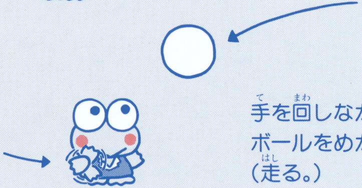
高いボールの真下にもぐりこむと、「ふうふう」します。
相手のボールを、コートの外にふきとばしてアウトにしよう!

☆コツ☆
ボールの影に合わせてキャラクターを立たせるとうまくいくよ。

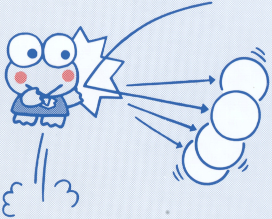
分身ボール



Ⓑを押し続けて手をぐるぐる回す。

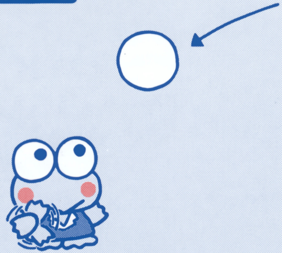


手を回しながら、
ボールをめがけて、助走をつける。
(走る。)

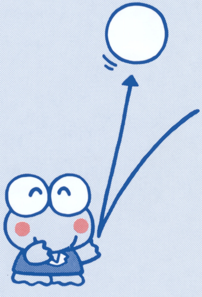


Ⓐでジャンプ、Ⓑを一回はなして、もう一度Ⓑでアタック！

超天井レシーブ



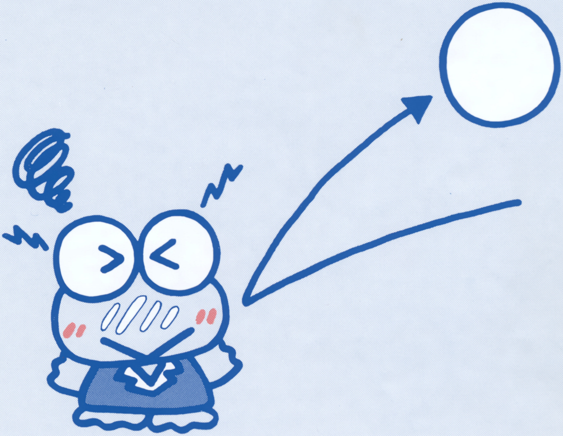
Ⓑを押し続けて手をぐるぐる回す



いっかいⒷから手をはなして、もう一度Ⓑでレシーブ！
ボールは、高く高く上がって見えなくなり、急に落ちてきます。

〈デッドレシーブと怒り爆発〉

デッドレシーブ



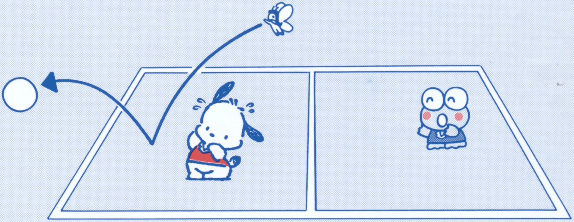
ワザとはいえませんが…。強いボールに体当たり！
ボールはゆるやかに敵のコートに返り、ボールに当ったキャラクターはしばらく泣いてしまいます。そのうえ、強さが少しもとにもどってしまいます。

怒り爆発！

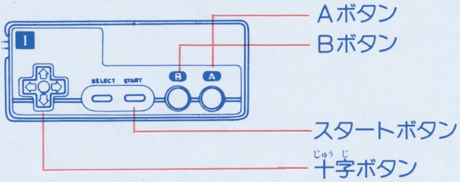
デッドレシーブを何回かうけると、キャラクターは怒ってしまいます。キャラクターが怒ると、どちらかが得点できるまでの間、最高に強くなります。

〈妖精〉

長い間打ち合いが続くと、どこからともなく妖精が登場します。妖精は、飛んでいるボールをつかまえると、どちらかのコートにむかってボールを投げこみます。ボールを投げこまれた方は、ボールを打ち返さなければなりません。ミスをすると、相手に点数が入ってしまいます。テトラスのときは、ミスをした人以外のみんなに点数が入ります。



操作方法のまとめ



《ゲーム中》

✚ ：キャラクターを動かす、ボールの飛び方をコントロールする

Ⓐ：ジャンプ

Ⓑ：ボールを打つ、
超天井レシーブができる強さになると手をぐるぐる回す

（スタート）：ポーズ（ひとやすみ）

＊二人であそぶときは、一人がコントローラ２を使います。

《ゲーム中以外》

✚ ：「▶」を動かす

Ⓐ：「▶」の指すものをえらぶ、次の面へ進む

Ⓑ：えらんだものをとりけす

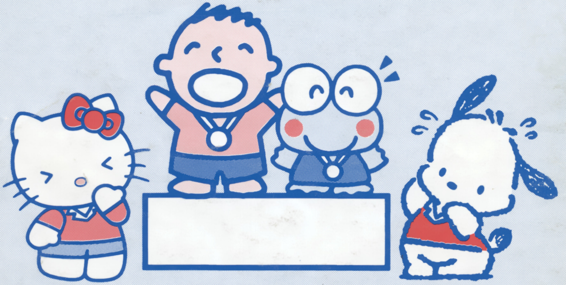
（スタート）：次の面へ進む

サンリオカップ・ポンポンバレー

発売：㈱キャラクター ソフト
製作：㈱アスキー
販売：㈱サンリオ
㈱アスキー

注意

　このカセットを無断で複製することを禁じます。
また、ゲームの映像、内容を無断で出版、上映、放送することを禁じます。
　ヒントと内容についての、電話、手紙などによる質問には、いっさいお答えできません。ファミコン雑誌や、解説本などを見てください。



株式会社キャラクターソフト
〒107 東京都港区南青山5-11-5
TEL. 03-5485-9255(代)

©1976, 1984, 1988, 1989, 1992 SANRIO CO.,LTD.
©1992 ASCII CORPORATION.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY
本製品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。